LES MODELES REDUITS

Par …

Disparitions étranges...

Ce scénario peut-être placé près de n'importe quelle ville, petite ou grande. Dans celle-ci, de récentes disparitions provoquent l'inquiétude.

Parmi les personnes inquiètes, il y a un dénommé Filnar Olkh, riche commerçant de la ville. Celui-ci s'inquiète de la disparition de sa préférée, d'autant plus qu'il ne veut pas que sa femme l'apprenne. Une personne viendra rencontrer les PJs dans une auberge pour leur proposer la mission de retrouver une femme. L'homme offre 1000 PA par membre du groupe dont 250 immédiatement. Si les aventuriers acceptent, il leur dira de venir le rencontrer chez lui et leur donnera l'adresse.

L'homme les accueillera chez lui et leur présentera un autre homme au visage caché. Ce dernier est richement vêtu. Il leur exposera la situation. Ils doivent retrouver une femme nommée Héléna. Elle se trouve dans le quartier des prostituées, bien connu de l'endroit. Il ne sait malheureusement pas son nom de famille. Elle a disparu depuis environ deux bonnes semaines.

Héléna est allée "travailler" dans le camp de Hans. Celui-ci a tenté par la suite d'obtenir ses services plus souvent mais à moindre coût. Celle-ci a refusé et Hans ne l'a pas pris et l'a fait enlever.

Une enquête dans le quartier des prostituées leur permettra d'apprendre qu'Héléna n'est pas la seule à être disparue. Il y en a eu deux autres après elle. On réfèrera les aventuriers à Charlène, la soeur d'Héléna, elle-même prostituée. Cette dernière leur racontera qu'Héléna lui avait dit que l'un de ses clients lui faisait peur car c'était un bandit mais comme il payait bien... Le bandit se nomme Hans et son camp est bien caché hors de la ville. Cependant, Héléna lui a dit à peu près où il se trouvait. À part de cela, elle n'a aucune idée sur sa situation. Peut-être qu'elle a été enlevée par un meurtrier fou...

Le camp de Hans

Le camp de Hans, en plus d'être bien caché, est surveillé et entouré de pièges non-mortels visant plutôt à capturer les intrus (Hans veut ainsi les interroger avant de les faire disparaître). Voici une liste des différents pièges :

Les poches toxiques

Il s'agit simplement de ce qui paraît être de simples champignons. Écrasés, ils libèrent rapidement un gaz de VIR 17 qui risque d'endormir les aventuriers (Jet vs CON). Une fois endormi, c'est pour 5 heures. Il n'existe pas encore de moyen pour réveiller une personne rendue inconsciente par ce gaz. C'est l'une des raisons pour lesquelles Hans a établi son camp dans ce coin...

La fosse du sommeil

Trou recouvert de branchages qui peut être détecté avec un jet en Voir à -10%. Profonde de 2 mètres, la fosse contient en son fond des poches toxiques que celui qui tombe dans le trou ne peut éviter. La VIR est toujours de 16 mais étant dans l'impossiblité de ressortir, il est tout à fait probable que le gaz aura raison de l'individu (la fumée dure 10 rounds à moins d'un bon moyen pour l'éloigner, ce qui empoisonnera ceux qui ce tiennent en haut du trou).

En plus, la clairière du camp a été dégagée afin de bien voir tout intrus ayant réussi à s'infiltrer jusqu'au camp. Une centaine de hérissons (Pièges tirés de "La Kamarg") sont dispersés. C'est une petite fosse profonde de 50 centimètres, de forme conique et munie d'un pieu en son fond. Détection à -15%. Ce piège occasionne 1D6 points de dégâts. Tout personnage blessé perd momentanément 1D6 point de DEX du fait de sa blessure au pied. La DEX revient à la normale une fois cette blessure disparue. Inutile de dire que la douleur et la surprise feront pousser un cri à l'aventurier qui mettra le pied dessus.

Une fois capturés, les aventuriers seront drogués et attachés.

Le camp de Hans est constitué de 15 hommes. Cinq membres, dont Hans, sont des voleurs aguerris. Les autres sont des racailles comme on en rencontre un peu partout dans les cités. Deux des membres sont toujours absents car ils gardent le laboratoire (voir plus loin). Inutile de dire que les cinq "aguerris" ne se préoccupent pas des tâches de garde...

Travaillant la nuit, il n'y a que trois gardes qui sont éveillés le jour. La nuit, ils sont tous éveillés mais plusieurs sont sûrement partis "gagner leur vie". Pour chaque personne, incluant Hans, il y a seulement 25% des chances qu'elle soit restée au camp. Il y a toujours deux "recrues" pour garder le camp et une pour surveiller les prisonniers.. La tente la plus visible est la 2. En fait, elle n'est qu'un piège destiné aux intrus qui veulent tuer Hans. L'aménagement est celle d'un tente normale et le lit semble toujours occupé (en fait, c'est une

grosse branche sous les couvertes qui fait croire à un corps endormi. Cette tente est pleine de hérissons et de poches toxiques. Hans se trouve en fait dans la tente numéro 2. Les tentes des autres guerriers aguerris se trouvent autour de la tente 3, ce qui attire d'autant plus l'attention sur la tente numéro 2. Si jamais quelque chose ne va pas, par exemple les gardes du laboratoire (voir plus loin) retrouvés morts, tout le monde restera aux alentours du camp pour fouiller et surveiller le bois.

Les prisonniers sont enfermés dans un trou (1) surplombé d'une grille où sont suspendues des clochettes pour rendre toute tentative d'évasion très bruyante. De toute façon, il y a aussi un garde qui les surveille. La femme et l'enfant de Lanar (voir plus loin) se trouvent seuls ici présentement.

Le laboratoire enseveli

Lanar Kenlenne est un scientifique qui, à partir de textes anciens, a pris connaissance de la présence d'un laboratoire dans la région. Suivant les indications du grimoire datant des temps anciens, il a retrouvé ce laboratoire, enseveli sous des couches de terre. Il y a probablement eu un affaissement du sol qui a enseveli le labo. À l'aide de ses économies et de son savoir, il a "remonté" ce laboratoire pour faire fonctionner ses principales parties : l'ascenseur, une chambre et, bien sûr, le laboratoire sur les réductions.

Habitats

C'est là que résidaient les scientifiques qui travaillaient dans le laboratoire. Les habitats ont été abandonnés. Lanar n'en a reconverti qu'un pour établir ses quartiers pendant qu'il est retenu ici par Hans. Certaines chambres ont été enfoncées par la terre.

Ascenseurs, divers étages

Alimenté en énergie par le générateur, l'ascenseur réparé marche très bien malgré son ancienneté.

Générateur

Le générateur est un mini-générateur nucléaire suffisant pour alimenter tout le laboratoire. Il émet un léger grondement.

Laboratoire de réduction

C'est ici que nos amis seront réduits. Voir plus loin dans le scénario (Lorsque les aventuriers s'échappent). Une fois réduits, vos aventuriers seront déposés dans ce qui sera appelé la région du minuscule.

La machine à réduire

Cette machine est de forme rectangulaire et peut contenir un humain de TAI 15 et moins sans aucun problème ou 16 et plus en tassant un peu. Tout ce qui est de TAI 20 ou plus ne peut y être placé. La machine prend 10 minutes pour chaque point de TAI à rapetisser ou à augmenter. Elle ne peut augmenter la TAI à plus de 20. Elle ne peut non plus augmenter la TAI originale d'un personnage sans laisser de séquelles. Pour chaque point de TAI originale supplémentaire qu'un aventurier désire obtenir, il doit faire un jet de pourcentage :

1-10 : Mort si jet sous 5 x CON raté, la TAI n'augmente pas. La cause de la mort est un arrêt cardiaque.
11-20 : Perte de 1 point de FOR, la TAI augmente.
21-30 : Perte de 1 point de CON, la TAI augmente.
31-40 : Une mutation apparaît (Voir Livre de la Science), la TAI augmente.
41-50 : La TAI augmente mais la peau d'un membre semble fondre avant de se stabiliser (-1 au CHA)
51-80 : Rien ne se passe.
81-90 : La TAI augmente mais le personnage se sent malhabile : -1 point de DEX
90-99 : La TAI augmente sans séquelles
100 : La machine saute, blessant tout ce qui se trouve autour (et dans) : 3D6 de dommages. Cela prendra 3 jours pour la réparer.

Sur les animaux, il provoque une envie irrésistible de manger de la viande, ce qui n'aidera pas vos aventuriers.

La région du minuscule

Toujours à partir de textes anciens, Lanar a mis au point une machine permettant de réduire des gens ou des animaux. Hans a appris ce que le savant faisait. Sous la menace de tuer son enfant et sa femme, Hans oblige Lanar a réduire des gens qu'il n'aime pas. Hans les fait enlever et ensuite les amène dans la machine réductrice. Les malheureux doivent combattre des fourmis qui leur paraissent géantes. Hans lui a aussi fait mettre dans "le décor", des modèles réduits. Heureusement pour le peuple de la Terre, Lanar ne peut réduire de vastes étendues.

Après les avoir fait passer par la machine de réduction, c'est dans la forêt de ce mini-monde que les PJs seront "déposés", toujours attachés mais avec leurs armes et tout autre objet n'intéressant pas Hans. À leur éveil, ce qui ressemble à une immense chenille (qui en est en fait une !). Celle-ci ne les attaquera pas à moins qu'ils ne se montrent offensifs. Les caractéristiques de cette charmante créature se trouvent à la fin de ce scénario.

Sur ce petit monde, le ciel est toujours pareil, étant donné que c'est un décor. Il ne pleut jamais malgré que l'on entend souvent des grondements dans le ciel (Ce sont en fait les machines du savant qui s'activent).

Marcher au travers de l'herbe haute ralentit beaucoup les mouvements de vos aventuriers, si bien qu'ils ne pourronts marcher plus de 3 "kilomètres" par jour.

Les différents animaux

Les différents animaux qui peuplent cet endroit ont été fournis par Hans. De plus, des insectes ont été intégrés dans ce "monde" mais sans être réduits... Leurs caractéristiques sont évidemment adaptées à la taille des PJs. Elles se trouvent à la fin du scénario. N'oubliez pas que tous les insectes sont devenus carnivores !
(1 cm = 1 "km" pour vos aventuriers)

Les montagnes

Elles entourent le "monde". Elles ne comportent aucun arbre sur leurs flancs, pas plus que de neige. On dirait des immenses tas de sable. Elles sont facilement escaladables, étant donné qu'elles ne possèdent pas d'escarpement. Les habitants auraient pu s'enfuir facilement s'il n'y aurait pas eu la forêt remplie de fourmis.

Arrivés au sommet des montagnes, vos personnages pourront s'apercevoir que le sommet

semble "vitré" (La coupole). Les nuages sont à la hauteur de la montagne. Ce sera probablement la première fois que les aventuriers pourront toucher le ciel ! Si jamais ils possèdent des ventouses, ils pourront même marcher dans le ciel. Cachée par un faux nuage, il y a une porte en verre qui permet au savant ou à Hans de déposer des créatures réduites.

Naturellement, le soleil est une lumière artificielle.

La forêt

Il est bien évident que le décor n'est pas normal. Imaginez que les arbres sont en fait de petits arbustes et que l'herbe est courte, mais les brindilles très large (dans le sens où une brindille devient une feuille de fougère pour les aventuriers réduits). Il est tout à fait possible que vos aventuriers rencontrent quelques squelettes humains et non-humains.

Le village

Quelques ennemis de Hans étaient de braves guerriers et ils ont su survivre. Au fil du temps, ils se sont rencontrés et ont formé une petite communauté afin de survivre dans un monde qu'ils ne connaissent pas. Seul leur talent au combat leur a permis de résister aux fréquentes attaques de fourmis. Le village est composé de 9 hommes et 5 femmes. Deux d'entre elles sont des guerrières tandis que les trois autres sont des prostituées qui n'ont pas plus à Hans. Ils seront tous amicaux envers les aventuriers étant pris comme eux dans ce terrible monde.

Karrald L'Heureux est le "chef" de cette petite communauté. Il est aussi l'amant d'Héléna, la prostituée recherchée par les aventuriers. Karrald l'a sauvé et elle lui voue sa vie et son amour.

Karrald aimerait bien repartir mais, comme tous les autres, les fourmis et autres insectes géants qui entourent la clairière. Ils se sont faits à la vie ici car ils ne connaissent personne d'autre (vivant) dans le bois. Comme les PJs, ils se sont retrouvés là après avoir rencontré Hans.

Les habitants raconteront qu'aucun d'entre eux ne veut quitter l'endroit car il n'y a que du danger aux alentours. En plus, les montagnes bordent toute la forêt et il n'y a sûrement aucun autre endroit où aller. Héléna refusera de venir avec les aventuriers, préférant rester avec Karrald. Pour l'amener, il faudra l'enlever. Si les aventuriers choisissent cette option, elle tentera tout pour s'enfuir (allant jusqu'à séduire un des aventuriers, un domaine dont elle est experte).

La rivière

La seule source d'eau est une rivière qui part des montagnes. En fait, c'est un distributeur d'eau qui est réglé pour humidifier suffisamment le monde où vivent les PJs (et les créatures qui y habitent aussi).

Si les aventuriers suivent la rivière en direction du sud, ils verront qu'elle s'enfonce dans la montagne. S'ils décident de poursuivre, ils atteindront une grille d'acier qui pour eux est indestructible. Derrière, ils ne verront qu'un gigantesque mur et l'eau qui s'écoule dans un gigantesque seau. S'ils restent dans l'eau très longtemps en résistant aux attaques de piranhas, ils pourront voir un géant de l'autre bord de la grille qui change les seaux. Il semble humain.

Si les aventuriers suivent la rivière en direction du nord, ils atteindront "la source". Elle se trouve sur le flanc de la montagne. En fait, il s'agit d'un énorme (pour les aventuriers) tuyau d'où s'écoule de l'eau. Là, le courant est trop rapide pour leur permettre d'entrer dans le tuyau. Par contre, une fissure entre la coupole et le distributeur permet de sortir pour se retrouver sur la table.

En fait, la rivière est le moyen le plus rapide de se rendre à la sortie mais également le plus difficile. En effet, les animaux viennent s'y abreuver et également les animaux qui ont faim viennent dévorer ceux qui sont occupés à boire. De plus, il y a quelques piranhas qui sillonent la rivière. Pour chaque demi-heure dans la rivière, il y a 25% de chance qu'apparaisse un piranha gigantesque. Les personnages connaissant bien la faune sauront immédiatement qu'habituellement les piranhas ne se déplacent jamais seuls. Et pourtant, ils n'en voient qu'un à la fois.

Une fois sorti, les aventuriers se retrouveront sur une table. Autour d'eux, ils pourront voir un endroit gigantesque.

La table soutenant la coupole

La table n'est occupée que par la coupole et la distributrice d'eau. La distributrice d'eau est un demi-globe (où l'on place l'eau) sur une boîte reliée à un tuyau qui est lui-même relié à la coupole.

Si vos aventuriers sortent du globe le jour (selon votre moment du calcul du temps), ils verront un gigantesque laboratoire occupé par un homme d'une taille invraisemblable. Celui-ci semble être un scientifique de par son habillement. Les murs du laboratoire sont couverts de machines les plus étranges les unes que les autres. Il ne semble pas y avoir de sortie (en fait, il y a une porte coulissante. Il suffit de presser le bouton. Si les aventuriers sortent de la coupole la nuit, ils ne verront personne. Par contre, la lumière est toujours présente, bien que moins intense.

Les aventuriers n'ont pratiquement aucune chance de sortir seuls du laboratoire à leur taille réduite. Il y a bien de l'aération mais la grille est beaucoup trop haute. Ils devront tôt ou tard faire appel au savant s'ils veulent sortir. Quant à la machine qui pourrait les faire grandir, ils n'auront aucune chance d'activer les commandes, vue leur petite taille.

Le scientifique sera naturellement heureux de les voir vivants. Il acceptera de les agrandir mais à une seule condition : Qu'ils l'aident à délivrer sa femme et son enfant. Il racontera toute son histoire.

Une fois agrandis, les aventuriers devront faire vite pour bâtir un plan car les gardes changent aux cinq heures. Deux gardes se tiennent devant la porte du laboratoire au niveau du sol.

Retourner au camp de Hans

Cette fois-ci, vos aventuriers devraient faire plus attention et porter des masques ou du moins quelque chose pour se cacher le visage. S'ils se font prendre, Hans ne leur laissera pas une deuxième chance de se reprendre et les tuera immédiatement. Si les aventuriers s'enfuient, il enverra TOUS ses hommes à leur recherche (En effet, il ne doit laisser personne dévoiler où se trouve leur cachette). S'ils ne sont

pas retrouvés, Hans et son groupe plieront rapidement bagages pour s'installer ailleurs. Inutile de dire que vos aventuriers auront un ennemi (de plus ?) sur le dos...

Si vos personnages viennent à bout de tous les membres du camp, ils découvriront, en plus des armes, l'équivalent de 1000 PA dispersées dans toutes les tentes, des bijoux d'une valeur totale de 1500 PA et diverses élégantes tenues.

Les PNJs

Hans Kalnis

FOR 15 **CON** 13 **TAI** 14 **INT** 12 **POU** 18 **DEX** 18 **CHA** 10 **PDV** 15 **BD** +1D6
Armure : Cuir 1D6-1
Armes : Dague 90%-90% 1D4+2+BD ; Dague lancée 90% 1D4+2+1/2 BD

Compétences : Se cacher 90%, Embuscade 77%, Mouvement silencieux 90%, Éviter 77%, Grimper 94% Persuader 89%

Hans est un expert dans son art. C'est pourquoi il est le chef

4 voleurs aguerris

FOR 12 **CON** 13 **TAI** 12 **INT** 13 **POU** 15 **DEX** 17 **CHA** 12 **PDV** 13
Armure : Cuir 1D6-1
Armes : Dague : 80%-77% 1D4+2 ; Dague lancée 83%

Compétences : Se cacher 87%, Embuscade 70%, Mouvement silencieux 87%, Éviter 65%, Grimper 83%

"Recrue" type

FOR 13 **CON** 12 **TAI** 14 **INT** 11 **POU** 11 **DEX** 16 **CHA** 10 **PDV** 14 **BD** +1D6
Armure : Cuir 1D6-1
Armes : Dague 40%-46% 1D4+2+BD

Compétences : Se cacher 45%, Embuscade 43%, Mouvement silencieux 56%, Éviter 56%, Grimper 67%

Lanar

FOR 9 **CON** 10 **TAI** 11 **INT** 17 **POU** 16 **DEX** 14 **CHA** 9 **PDV** 10
Armure : Aucune
Armes : Dague 24%-23% 1D4+2

Compétences : Connaissance de la Biologie 89%, Connaissance de la Médecine 87%, Connaissance de la Mécanique 86%, Connaissance de l'Électricité 67%. Autres Connaissances à 40%. Éviter 25%, Persuader 45%, Crédit 45%

Jeune ours

De la taille d'un adulte : Voir Livre du maître mais réduisez ses compétences de moitié.

Le Papillon géant

FOR 23 **CON** 24 **TAI** 24 **INT** 4 **POU** 6 **DEX** 13 **PDV** 36 **BD** +2D6

Armes : Ailes 34% 1D3+BD

Fourmi géante

FOR 14 **CON** 16 **TAI** 14 **INT** 2 **POU** 3 **DEX** 10 **PDV** 18 **BD** +1D6
Armure : 1 point
Armes : Pattes (2) 34% 1D3+BD

Les fourmis attaquent en groupe de 5.

Chenille géante

FOR 25 **CON** 30 **TAI** 20 **INT** 1 **POU** 1 **DEX** 8 **PDV** 38 **BD** +1D6
Armes : Mandibules 34% 1D3+1D6

Cette chenille paisible ne s'attaquera pas aux aventuriers à moins qu'ils ne l'attaquent eux-mêmes

Piranha

FOR 14 **CON** 17 **TAI** 15 **INT** 1 **POU** 1 **DEX** 8 **PDV** 22 **BD** +1D6
Armes : Morsure 77% 1D6+1D6

Guêpe géante

FOR 13 **CON** 16 TAI 15 **INT** 1 **POU** 1 **DEX** 15 **PDV** 19 **BD** +1D6
Armes : Dard 56% 1D3+BD+ Poison

Poison : Si les dommages traversent l'armure, l'aventurier est piqué. S'il rate un jet de Constitution contre la virulence (11) du poison, il sera plus faible pour 1D10 jours (-10% à toutes les compétences).

Naturellement, rien ne vous empêche de créer d'autres merveilleux insectes géants afin de terroriser vos aventuriers. Mais attention ! La coupole ne constitue pas un insectarium !!!